PlayStation®2

PAL

KONAMI

SILENT HILL 2

Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
ELSPA 15+
© ELSPA

SPECIALE SET
DI 2 DISCHI

PAL

PlayStation 2

Silent Hill 2™

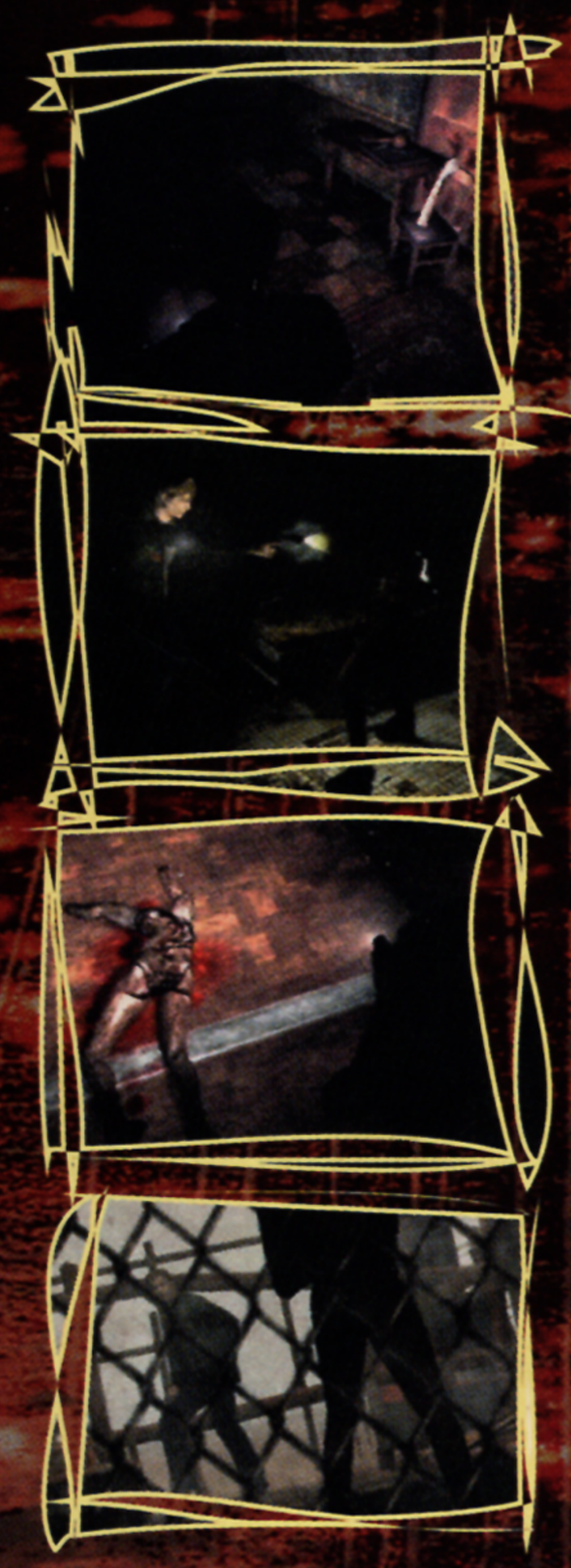
SLES
50382

7021156

KONAMI

www.konami-europe.com

FUN TV



IL SILENZIO È ROTTO...

Con la morte improvvisa della giovane moglie Mary, la vita di James Sunderland va a pezzi. Tre anni dopo, James riceve una misteriosa lettera da Mary, che gli chiede di raggiungerla, tornando al loro santuario dei ricordi, l'oscuro regno di Silent Hill. Ora James deve tornare in quel luogo speciale per scoprire la verità, ignaro del fatto che le risposte che cerca richiederanno da lui il sacrificio finale.

- Torna a Silent Hill in una nuovissima avventura, con personaggi e mostri mai visti prima.
- Battiti contro creature orripilanti, con un arsenale tutto nuovo di armi e di oggetti.
- Storia avvincente, grafiche mozzafiato e realistici filmati in CG, che ti terranno sulla corda fino alla fine.
- Luci che creano incredibile atmosfera e suoni da infarto ti daranno l'esperienza di gioco più terrificante della tua vita!
- Dinamiche riprese, ambienti eseguiti alla perfezione e fenomeni atmosferici in tempo reale ti garantiranno un'esperienza pari ai migliori film di orrore.
- Gustati il suono 3D anche con normali diffusori stereo! Sfrutta la tecnologia S-Force!
- Lo speciale set di 2 dischi include l'intero gioco. Un filmato che ti porta dietro le quinte della realizzazione di Silent Hill 2, presentazioni promozionali, biografie dei creatori del gioco e molto altro ancora!
- Esclusivo adesivo SILENT HILL 2 da collezione. La confezione include 1 dei 4 adesivi del set disponibile.

www.halifax.it

HX HalifaX

digital bros division

S-FORCE

3D sound library is the sound middleware under the license of Sony Corporation.

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2): 94KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: tutti i tasti • Compatibile con funzione di vibrazione

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

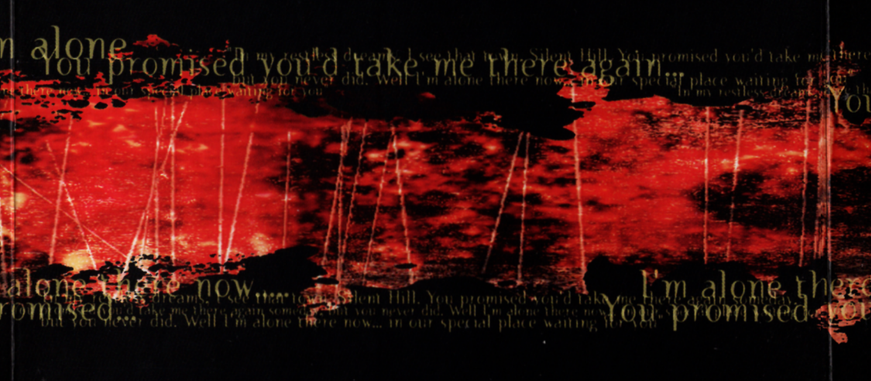
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Made in Austria. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Silent Hill™ 2 is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. © 1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. Library programs © 1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

DVD ROM

4 012927 021156

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

SILENT HILL 2



SILENT HILL 2

SLES-50382

"PlayStation" "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4012927021156

SILENT HILL 2

PAL

DVD

KONAMI

PlayStation 2

15
15
BBFC Reg. No.
VFC 29635
KONAMI
JS0002
DVD
ROM
THE MAKING OF
SILENT HILL 2

KONAMI

SILENT HILL 2

Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service Numbers.) si trova sul retro di questo manuale.

SLES-50382

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2): 94KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: tutti i tasti • Compatibile con funzione di vibrazione

Silent Hill 2™ © 2001 KONAMI CORPORATION.
Programmi libreria © 1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO DOMESTICO. Sono vietati la copia non autorizzata, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'imposizione di tariffe per l'uso, la dimostrazione in pubblico e la trasmissione via Internet, cavo o altri mezzi di telecomunicazione, l'accesso o l'uso di questo prodotto o di qualsiasi marchio di fabbrica o di lavoro di copyright appartenenti a questo prodotto. Pubblicazione a cura di Konami of Europe GmbH. Sviluppo a cura di KCE Tokyo, Inc.

CONTENUTO

02 PREPARAZIONE DELLA CONSOLE
03 CONTROLLI
04 PROLOGO
06 AVVIO DEL GIOCO
08 SVOLGIMENTO DEL GIOCO
10 PERSONAGGI
14 ARMI E OGGETTI VARI
15 SCHERMATA DEGLI OGGETTI E OPZIONI
16 SUGGERIMENTI DI GIOCO
18 RICONOSCIMENTI
19 ASSISTENZA CLIENTI

Prepara il sistema d'intrattenimento PlayStation®2 in base alle istruzioni riportate nell'apposito manuale. Assicurati di accendere l'interruttore MAIN POWER (Accensione) posto sul retro della console. Premi il tasto ⏻/RESET. Quando si accende la spia ⏻ premi il tasto ⏏ per aprire il cassetto del disco.

Colloca il disco di SILENT HILL®2 sul cassetto del disco con il lato con l'etichetta rivolto verso l'alto. Premi di nuovo il tasto d'apertura per chiudere il cassetto del disco, quindi collega in base alle esigenze i controller e le altre periferiche. Per informazioni sull'uso di questo software, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo e consulta questo manuale.

SCHEDE MEMORIA (8MB) (PER PLAYSTATION®2)

Per salvare le impostazioni e i progressi nel gioco, è richiesta una memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2). Prima di iniziare a giocare, inserisci la memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2. Puoi caricare i giochi salvati dalla stessa memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2), o da qualsiasi memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) contenente giochi di SILENT HILL 2 salvati in precedenza.

Per eseguire questo gioco NON è possibile usare il controller analogico (DUALSHOCK) e il controller digitale

NOTA:

SILENT HILL 2 richiede una memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) con almeno 94KB di spazio libero per salvare i dati di gioco. Prima di iniziare a giocare, controlla che la memory card (scheda memoria) contenga spazio libero sufficiente. Si consiglia di non inserire o rimuovere una memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) una volta accesa (ON) la console.

Tasti direzionali / leva analogica sinistra: controllo movimenti avanti e indietro e rotazione di James a destra e sinistra. Per correre, premi e tieni premuto il tasto ▢ durante il movimento.

Tasto SELECT / *tasto* START
accesso alla schermata degli oggetti (pausa).
Premi il *tasto* ▢ per tornare al gioco.

Tasto L1 : colpo a sinistra
Tasto R1 : colpo a destra
Tasto L1 + R1 : giravolta veloce di 180°

Tasto L1 : modalità Perlustrazione. Tieni premuto per fissare la telecamera alle spalle del giocatore nel corso del gioco. La modalità Perlustrazione non può essere usata in tutti gli scenari.

Tasto L2 : + *leva analogica destra:* tieni premuto il *tasto* L2 e usa la leva analogica destra per perlustrare nella direzione desiderata.

Tasto R2 : premi e tieni premuto per brandire l'arma. Usa la leva analogica sinistra o i tasti direzionali per puntare in direzione di un mostro e premi il *tasto* ✕ per attaccare.

△ Visualizzazione della mappa nella relativa finestra.
Quando hai finito di guardare la mappa, premi il *tasto* △ per tornare al gioco
✕ Attacco (mentre è premuto il *tasto* R2) /Perlustrazione / Conferma selezione
▢ Premi e tieni premuto per correre / Annullamento selezione
○ Accensione/spegnimento torcia

ALTRI CONTROLLI

Risettaggio : premi contemporaneamente i tasti L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START per risettare il gioco e tornare alla schermata del titolo.

NOTA:

Nel menu OPTIONS è possibile personalizzare le impostazioni.

Tre anni fa, la moglie di James Sunderland si ammalò gravemente e passò a miglior vita. Dopo la dolorosa perdita, James ha tentato di reagire e di ricominciare a vivere, ma non è facile per lui riprendersi. Il dolore e il senso di vuoto attanagliano James in un perenne stato di lutto, fino al giorno in cui riceve una lettera alquanto misteriosa firmata da Mary, lo stesso nome della sua defunta moglie. Nella lettera, Mary scrive: "A Silent Hill, il nostro tempio dei ricordi... È lì che ti aspetterò."

James rimane piuttosto confuso e turbato dalla lettera e si chiede se Mary è davvero ancora viva o se è solo un brutto scherzo. "Non ci posso credere. I morti non mandano lettere, eppure sono venuto fin qui per vedere la mia Mary..."

"Il nostro tempio dei ricordi – Che cosa vorrà dire? Questo posto è troppo pieno di ricordi..."

Intrigato dal mistero e spinto dal desiderio di scoprire la verità, James si avventura nel mondo di Silent Hill... La nebbia si fa sempre più fitta quando James si rende conto che la città è nelle vicinanze.

"L'unico modo per arrivare al centro della città è attraverso questo tunnel, ma deve esserci stato un incidente o qualcosa del genere perché l'entrata è bloccata."

"Ma forse..."

"La mappa indica un'unica strada che attraversa la foresta e conduce in città. A quanto pare, il solo modo per arrivare in città è percorrere questa strada a piedi."

"Non riesco a vedere nessuno in questo nebbione, o meglio, non riesco nemmeno a sentire la presenza di nessuno."

"Vedo che qui vicino c'è un edificio in rovina."

"Non c'è nessuno all'interno. Sono solo nel riflesso dello specchio."

"Guardo l'uomo nello specchio e sussurro una domanda..."

"Mary... Sarai davvero in questa città?"

Dopo la visualizzazione delle schermate introduttive, si apre la schermata del titolo. Seleziona NEW GAME, CONTINUE, LOAD od OPTIONS usando i tasti direzionali o la leva analogica sinistra. Immetti la selezione con il tasto ⊗ o con il tasto START. Annulla la selezione con il tasto △.

NEW GAME

Seleziona NEW GAME (Nuovo gioco) per giocare dall'inizio. I menù successivi invitano a selezionare il grado di difficoltà dell'azione e degli enigmi. Confronta la tabella seguente per selezionare il grado desiderato. Una volta selezionato il grado di difficoltà, non potrai cambiarlo nel corso del gioco.

GRADO AZIONE

HARD: i mostri sono molto forti e veloci
NORMAL: difficoltà standard
EASY: mostri deboli e controlli semplificati
BEGINNER: per goderti la trama, il mistero e gli enigmi di Silent Hill 2 senza lottare

GRADO ENIGMI

HARD: gli enigmi sono complessi
NORMAL: difficoltà standard
EASY: gli enigmi sono semplificati e vengono dati suggerimenti

NOTA:

A prescindere dai gradi di difficoltà selezionati, gli scenari di gioco e i finali saranno identici.

CONTINUE

Seleziona CONTINUE (Continua) per riprendere una sessione di gioco di SILENT HILL 2 salvata in precedenza usando i dati salvati su una memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2). Per ulteriori informazioni sul salvataggio e il caricamento, vedi a pagina 2.

NOTA:

L'opzione CONTINUE non è visualizzata nella schermata del titolo se non esiste un file contenente i dati di una sessione di gioco di SILENT HILL 2 salvata in precedenza o se non viene superato un punto di controllo all'interno del gioco.

LOAD

Seleziona LOAD (Carica) per scegliere un determinato file di dati di SILENT HILL 2 da una memory card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2). Nella schermata di caricamento, seleziona il file desiderato con i tasti direzionali o la leva analogica sinistra e immetti la selezione con il tasto ⊗. Per ulteriori informazioni sul salvataggio o il caricamento, vedi a pagina 02

NOTA:

L'opzione LOAD non è visualizzata nella schermata del titolo se non esiste un file di dati di SILENT HILL 2 salvati in precedenza.

OPTION

Seleziona OPTIONS per regolare le impostazioni di gioco. Per ulteriori informazioni segui i menu visualizzati sullo schermo.

NOTA:

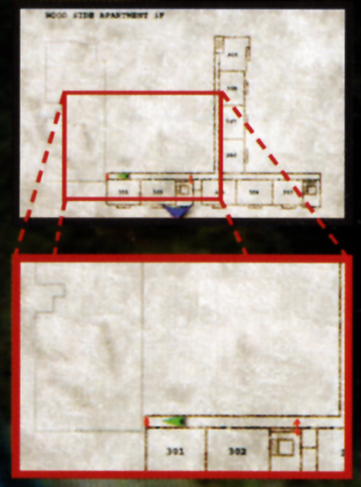
Le impostazioni di gioco possono essere cambiate anche nel corso del gioco, premendo il tasto START per visualizzare la schermata degli oggetti.

OBIETTIVO

James è tornato a Silent Hill per scoprire la verità sulla sua defunta consorte, Mary. A mano a mano che James si addentra nella città, deve riuscire a superare le prove che lo attendono. In alcuni casi sarà necessario sconfiggere/evitare i mostri e risolvere degli enigmi. Se James riesce ad affrontare gli ostacoli, potrà reperire informazioni sulle origini della misteriosa lettera e forse svelare altri segreti ancora più oscuri.

IMPIEGO DELLA MAPPA

Se James possiede una mappa, premi il tasto △ per visualizzarla. Usa il tasto ⊗ per ingrandire/ridurre la visualizzazione. Quando la mappa viene ingrandita, usa i tasti direzionali o la leva analogica sinistra per vedere zone specifiche. Se la mappa consta di più livelli, premi i tasti direzionali in su/giù per visualizzare le altre pagine della mappa. A mano a mano che James perlustra determinate zone, apporterà automaticamente delle annotazioni sulla mappa, contrassegnandole in rosso. Il puntatore verde sulla mappa rappresenta la posizione attuale di James.

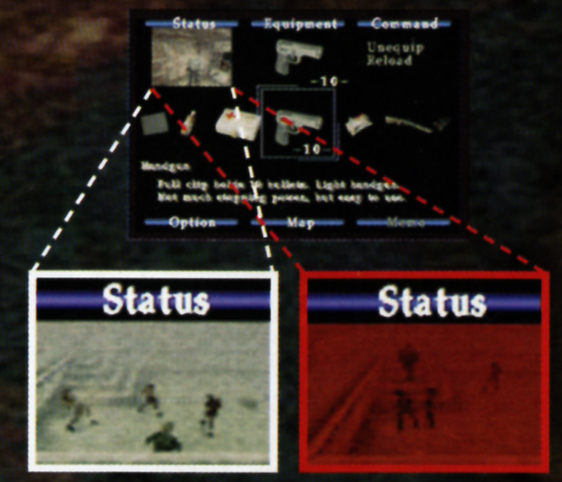


PERLUSTRAZIONE

Nel corso del gioco, usa i tasti direzionali o la leva analogica sinistra per controllare James. Quando James si trova nei pressi di oggetti, premi il tasto ⊗ per perlustrare la zona circostante: potresti scoprire informazioni importanti e oggetti utili.

FINE GIOCO

Nell'angolo superiore sinistro della schermata degli oggetti (visualizzato premendo il tasto START) viene indicato l'attuale stato di salute di James all'interno della casella di stato. L'attuale stato di salute di James è determinato dal colore, che diventerà progressivamente rosso con il peggiorare della salute. Se è attivata la funzione di vibrazione (accessibile nel menu OPTIONS), il controller vibra più violentemente quando James subisce più danni. Il controller aiuta efficacemente a monitorare l'attuale stato di salute durante il normale svolgimento del gioco. Se il livello nell'indicatore dello stato di salute di James si esaurisce completamente, James muore. Per fare risalire il livello, usa oggetti quali il kit di pronto soccorso e la bevanda energetica. Per ulteriori informazioni sugli oggetti, vedi a pagina 15.



SALVATAGGIO DEI PROGRESSI

La sessione di gioco può essere salvata in uno qualsiasi dei diversi punti di salvataggio distribuiti all'interno di Silent Hill. È facile individuare i punti di salvataggio: sono rappresentati da oggetti rossi misteriosi. Quando James è rivolto in direzione di un punto di salvataggio, premi il tasto ⊗ per accedere alla schermata di salvataggio. I progressi di gioco possono essere salvati tutte le volte che vuoi presso i punti di salvataggio. Per salvare i tuoi attuali progressi, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

NOTA

Quando vengono salvati i dati, è anche possibile eliminare i dati di gioco evidenziando i dati desiderati e premendo il tasto SELECT.

PERSONAGGI

10

JAMES SUNDERLAND

Età_Sconosciuta : Occupazione_Protagonista

Tre anni fa Mary, la sua adorata consorte, si ammalò gravemente e morì. James si stava consumando trascorrendo i giorni nel vuoto e nella tristezza più assoluta del lutto, quando arrivò una strana lettera. Il nome del mittente era Mary Shepherd-Sunderland, la sua defunta moglie. La lettera misteriosa lo invitava a incontrarla a Silent Hill, una città che una volta aveva significato molto per la coppia. Anche se James è convinto che sua moglie non sia viva, si domanda chi mai abbia spedito la lettera ed è intenzionato a scoprire la verità tornando a Silent Hill.

MARIA

Età_Sconosciuta : Occupazione_Sconosciuta

A livello superficiale, Maria è una sosia perfetta della defunta moglie di James, má l'acconciatura di Maria e i suoi gusti nel vestire sono completamente diversi. Anche la sua personalità, vivace ed energica, è esattamente l'opposto di quella di Mary. La prima volta che James incontra Maria, rimane sconvolto dalla somiglianza e dal tono confidenziale della loro conversazione, come se si conoscessero da anni. Dopo essere stata informata sulla missione che deve compiere a Silent Hill, Maria si mostra interessata alla ricerca di Mary e decide di accompagnarlo.

11

MARY SUNDERLAND

Moglie di James Sunderland, deceduta 3 anni fa.

ANGELA OROSCO

Età_Sconosciuta : Occupazione_Sconosciuta

Il primo incontro con James avviene in un cimitero e Angela gli appare subito circondata da un alone di mistero. Fin dall'infanzia, era convinta che non avrebbe mai conosciuto la felicità. Fuggita di casa poco dopo il diploma di maturità, Angela fu ritrovata dal padre che la riportò a casa con la forza. Fuggì di nuovo da casa, questa volta recandosi a Silent Hill, ma ora si è completamente perduta.

EDDIE DOMBROWSKI

Età_Sconosciuta : Occupazione_Sconosciuta

Eddie è un ragazzo alquanto goffo, inetto e semplicione, che ha un gran terrore di farsi del male. Ha una personalità mite e gentile, ma cela un lato oscuro che non riesce a controllare quando si adira. Che cosa ci starà a fare a Silent Hill?

LAURA

Età_Sconosciuta : Occupazione_Sconosciuta

Ragazzina testarda e capricciosa, abituata a fare ciò che vuole e ad andarsene via all'improvviso. S'imbatte in James più volte nel corso della sua ricerca e sembra sapere molte più cose su Mary di quante non ne riveli. Per pura coincidenza, era stata ricoverata nello stesso ospedale di Mary e le due erano diventate grandi amiche. Mary le voleva bene come a una figlia. Forse è proprio Laura a custodire la verità che James sta cercando...

01 *Tavola di legno:* Grande asse di legno con alcuni chiodi all'estremità, lunga circa 81-100 cm. Questa tavola di legno, abbastanza spessa da poter essere tenuta con una mano e fatta roteare con facilità, è molto simile a quelle usate per le costruzioni.

02 *Pistola:* Pistola normale, con le munizioni fornite dai caricatori. Usala per gli attacchi a lunga distanza, ma bada di non sprecare munizioni. Per aumentare i danni inferti da ogni colpo, fai avvicinare i mostri prima di aprire fuoco.

03 *Proiettili per la pistola:* Scatole di munizioni.

04 *Kit di pronto soccorso:* Fa recuperare una gran quantità di energia persa. Cerca di usare questi kit solo quando sei gravemente ferito o a corto di bevande energetiche.

05 *Bevanda energetica:* Fa recuperare un po' di energia persa.

ARMI E OGGETTI VARI 14

06 *Lettera di Mary:* la lettera di Mary, contenuta in una normale busta bianca. Sul retro della busta c'è scritto "Mary".

07 *Radio:* Potrebbe essere rotta o potrebbe non ricevere alcuna trasmissione. Senti solo del rumore che, per qualche oscuro motivo, aumenta quando i mostri si avvicinano. È un oggetto molto importante.

08 *Torcia:* Può essere usata per illuminare le zone buie e può essere accesa e spenta. Quest'oggetto, essenziale nella lotta e nella perlustrazione, può tuttavia svelare ai mostri la tua posizione.

NOTA:

James può scoprire altre armi e altri oggetti che sono nascosti a Silent Hill.

SCHERMATA DEGLI OGGETTI 15

UTILIZZO DEGLI OGGETTI: Seleziona gli oggetti desiderati usando i tasti direzionali a destra /sinistra o la leva analogica sinistra. I comandi disponibili per ogni oggetto verranno visualizzati in un'apposita casella, nell'angolo superiore destro. Seleziona un oggetto premendo il tasto ⊗, quindi seleziona uno dei comandi all'interno della casella. Premi il tasto △ per annullare la selezione di un oggetto.

COMBINAZIONE: A volte per risolvere un enigma dovrai usare più oggetti contemporaneamente. In questi casi, verrà visualizzato il comando che ti consente di farlo. Seleziona gli oggetti che ti servono per risolvere l'enigma e combinali insieme in modo da formarne uno solo. Una volta combinati gli oggetti, usa l'oggetto risultante per risolvere l'enigma.

CASELLA DI STATO: Con l'aggravarsi della salute di James, questa casella diventa gradualmente di colore rosso. Per ulteriori informazioni sulla casella di stato, vedi "Fine gioco" a pagina 09.

MEMORANDUM: Contiene suggerimenti su come risolvere gli enigmi e importanti messaggi di gioco. Per primi vengono visualizzati i messaggi più recenti.

MAPPA: Consulta sempre la mappa. Per ulteriori informazioni sulle mappe, vedi "Impiego della mappa" a pagina 08.

OPZIONI 16

Nel menu OPTIONS (Opzioni) è possibile cambiare le impostazioni seguenti:

BRIGHTNESS LEVEL: Regola la luminosità della schermata di gioco.
SCREEN POSITION: Regola la posizione della schermata di gioco.
BUTTON CONFIG: Personalizza le impostazioni di controllo.
CONTROL TYPE: *Tipo di controllo 3D:* Premi ↑/↓ sulla leva analogica sinistra per spostarti avanti/indietro e premi a destra/sinistra per voltarti. *Tipo di controllo 2D:* Premi la leva analogica sinistra in una direzione per muoverti in quella direzione.
VIBRATION: Regola la funzione di vibrazione su Disattivata, Leggera, Normale, Forte.
AUTO LOAD: Se quest'opzione viene attivata, i dati salvati vengono caricati automaticamente in fase di avvio e il gioco riprende dall'ultimo punto di salvataggio.
LANGUAGE: Scegli fra le seguenti lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano.
SUBTITLES: Attiva/disattiva i sottotitoli nel gioco.
SOUND: Imposta il sonoro a Stereo/Cuffie Stereo/Mono.
BGM VOLUME: Regola il volume del sottofondo musicale.
SE VOLUME: Regola il volume degli effetti sonori.

VISUALIZZAZIONE PERLUSTRAZIONE

Mentre premi il tasto L2, l'angolazione di ripresa passa in modalità Visualizzazione Perlustrazione. In questa modalità la telecamera riprende dove è diretto lo sguardo di James e il giocatore riesce a guardare meglio avanti e dietro gli angoli. Sposta la leva analogica destra per guardarti attorno mentre è attivata la modalità Visualizzazione Perlustrazione. Usa questa modalità per trarne vantaggio, ma tieni presente che in alcune zone non è possibile usarla.

LUCI E SUONI

I mostri hanno occhi e orecchi e ne fanno uso per localizzare James. Se non sono avvisati della presenza di James, potrebbero non attaccare. Spegni la torcia e cerca di evitare gli scontri non necessari. Con la torcia spenta, tuttavia, James non può perlustrare la zona o consultare la mappa e la precisione nell'uso delle armi da fuoco diminuisce notevolmente.

Presta molta attenzione ai suoni nel gioco, ad esempio gli echi e i rumori, per calcolare in modo approssimativo l'origine e distanza dei suoni. James può prepararsi al peggio ascoltando con attenzione i suoni provenienti dall'atmosfera e dall'ambiente che lo circonda.

S-FORCE

Silent Hill 2 si avvale di "S-FORCE", un innovativo sistema audio 3D basato su una tecnologia che emula l'ambiente di suono 3D con effetto surround attraverso l'uscita audio standard a due canali. Per godersi gli effetti di questo sistema nel gioco non sono richieste apparecchiature speciali.

RADIO

La radio avverte il giocatore della presenza di mostri con dei rumori di fondo, che cambiano a seconda del numero e della distanza dei mostri. Impara a interpretare la tonalità dei rumori per identificare il pericolo che non riesci a vedere. I mostri non possono sentire il rumore della radio, per cui sarebbe da sciocchi spegnerla.

ARMI

Dato che James è un uomo normale, non addestrato all'uso delle armi, la sua abilità ha un valore marginale. Anche di giorno, o con la torcia accesa, la sua precisione di tiro con le armi è incerta, soprattutto negli attacchi a lunga distanza. Inoltre, a seconda della quantità di pressione applicata al tasto di attacco, alcune armi verranno usate con maggiore o minore forza. Per assicurarti di mettere a segno i colpi, cerca di fare avvicinare i mostri.

RiCONOSCiMENTi

REGiA
Masashi Tsubovama

DiREZiONE ARTiSTiCA
Masahiro Ito

STESURA SCENARi
Hiroyuki Owaku

DiREZiONE SCENE TEATRALi
Suguru Murakoshi

DiREZiONE DEL SONORO
Akira Yamaoka

PROGRAMMATORi
Programmazione motore grafico
Norihito Hatakeda
Programmazione personaggi
Yuki Mizuochi
Programmazione scontri
Yukinori Ojima
Programmazione convertitore
Kazumasa Ogiso
Programmazione scene teatrali
Hiroyuki Owaku
Programmazione sistemi
Kazutoshi Sugai
Programmazione mostri
Hideyuki Fujii
Programmazione ombre
Hayato Fukushima
Programmazione telecamere
Satoshi Kikuchi
Programmazione effetti
Hidehisa Harada
Programmazione aggiuntiva
Taku Otani
Naoto Ohashi
Hiromichi Ito
Programmazione strumenti
Makoto Hiura
Programmazione sonoro
AKI

DESiGNER
Design/modellazione mostri
Masahiro Ito
Modellazione personaggi
Shingo Yuri
Sachiko Sugawara
Minako Asano
Design/modellazione città
Masashi Tsubovama
Atsushi Ono
Motomi Minowa
Mayuko Yano
Hitomi Namatame
Jun Inoue
Hiroto Yamaguchi
Yuko Ito
Takayuki Ando
Jun Suzuki

DESiGN/MODELLAZiONE AMBiENTi
Takamitsu Nemoto
Yasunori Kanetake
Yumiko Fujishima
Masako Murakata
Takayuki Fujiki
Runa Sugiyama
Noriyoshi Sato
Chieko Ogura
Kyohei Yamaguchi
Tomohisa Koike
Takeshi Miura
Hiroshi Koyama

MOViMENTi PERSONAGGi
Yuichi Kobayashi
Shigeru Kobayashi
Nakazawa Kazuhide

ANiMAZiONE SCENE TEATRALi
Suguru Murakoshi
Atsushi Sakamoto
Atsuya Tanaka
Ray Matsumura
Shiro Kanemori

FOTOGRAMMi
Takashi Ito
Tomoko Morohoshi

DESiGN/MODELLAZiONE OGGETTi
Eiichi Ito
Tomoko Furukawa

DESiGN LOGO
Daisuke Nakayama

EDiTiNG FiLMATi CGi
Morio Kishida

PUBBLiCiTÀ
Taro Miyake
Osamu Shigeta
Kanako Nakahara
Noboru Sakaue

SUPERViSiONE/TRADUZiONE iNGLESE
Jeremy Blaustein (WordBox)

COORDiNAMENTO CASTiNG
Haruhiko Inaba (WordBox)

MOViMENTi/VOCi
Guy Cihi
Monica Horgan
Donna Burke
David Schanfele
Jakey Breckenridge
Dominic Allen
Dennis Falt

STUDiO RiPRESE
Links DigiWorks Sakuratei

STUDiO REGiSTRAZIONE VOCi
OMNIBUS JAPAN

LiBRERiA SUONi 3D
Sony Corporation

S-FORCE

Si RiNGRAZiA
Ken Ogasawara
Scott Dolph
Michio Horikiri
Kiyohiko Yamane
Hidenori Ohnishi
Kenichiro Imaizumi
Norio Takemoto
Masahiro Sato

TUTTi GLi EFFETTi SONORi E LA MUSiCA
Akira Yamaoka

DESiGN PERSONAGGi/C.G.i.
SATO | WORKS U.S.A

Sato "Takayoshi" Sato
Kazuhiko Nimomiya
Mychael Miller
Yukito Kurita

ASSiSTENTE TECNiCO
Munehisa "Moo" Komami

PRODUTTORE
Akihiro Imamura

PRODUTTORE ESECUTiVO
Gozo Kitao

MANAGER iNTERNAZiONALE E TRADUTTORE
Kaz Nirasawa

MANAGER PRODOTTO EUROPEO
Dave Cox

MANAGER ASSiSTENTE Di PRODOTTO
Martine Saunders

PER KONAMi OF EUROPE Si RiNGRAZiA
Kaz Nirasawa
Kunio Neo
Martin Schneider
Hans Joachim Amann
Hans-Jurgen Kohrs
Stephanie Hattenberger
Ella Siebert
Martin Pearce
Denise Walker
Kirk O'Connor
Chris Eden
FUN TV:
Olivier Smitarello
Nicolas Beuglet
Regis Ollagner
Isabelle Brudey
Amelie Degonys
Jean-Marie Juhles
Stephanie Farre
Olivier Pannequin

ALTRI TITOLI DISPONIBILI:

GUIDA UFFICIALE

COLONNA SONORA ORIGINALE

Customer Service Numbers

- **Australia** — 1902 262 662
  Calls charged at $1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** — 0450 99 000 500
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgen** — 011 301 306
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** — +45 33 26 28 20
  Åben Mans-Tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** — 0600 411 911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21." Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
- **France** — 0803 843 843
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** — 01805 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** — (00 301) 677 7701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation.
- **Ireland** — (01) 405 4022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** — 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per probemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Malta** — 344 700
- **Nederland** — 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** — (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** — 2336 6600
- **Portugal** — (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** — 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** — 08-587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** — 0900 55 20 55
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
- **UK** — 08705 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.

Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

KONAMI ®

www.konami-europe.com

London Office,
Jubilee House,
7/9 The Oaks,
Ruislip, Middlesex,
HA4 7LF

Paris Office,
23, Rue Cambon,
75001 Paris,
France

Konami Of Europe GmbH,
Berner Strasse 103-105,
60437 Frankfurt/Main,
Germany

Madrid Office,
Orense 34-9a
28020 Madrid,
Spain

Amsterdam Office,
Zandweg 33
3544 AA Utrecht
Netherlands

Scandinavian Office,
Langholmgatan 1b
11733 Stockholm
Sweden

SLES-50382

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927021156

Che delle seguenti piattaforme di gioco possiedi?

- ☐ PlayStation2
- ☐ PlayStation
- ☐ N64
- ☐ GameBoy Color
- ☐ GameBoy Advance
- ☐ PC
- ☐ Telefono Cellulare Wap

In che negozio avete acquistato questo gioco:

- ☐ Negozio di Videogiochi
- ☐ Centro Commerciale
- ☐ Videoteca
- ☐ Negozio di Giocattoli

Che genere di giochi preferisci?

- ☐ Azione / Avventura
- ☐ Sportivi
- ☐ Picchiaduro
- ☐ Guida
- ☐ Giochi di Ruolo
- ☐ Sparatutto

Come siete venuti a conoscenza di questo gioco?

- ☐ Giornali o Riviste
- ☐ Riviste di Videogiochi
- ☐ Televisione
- ☐ Internet
- ☐ Radio

I tuoi dati personali, contenuti nella presente cartolina, sono trattati nel pieno rispetto della legge 675/96 sulla 'Tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali'. La compilazione e l'invio della presente cartolina esprimono il consenso alla raccolta ed al trattamento dei tuoi dati da parte di Digital Bros S.p.A. e di Konami of Europe GmbH, per l'invio di materiale informativo relativo ai prodotti e promozioni da Digital Bros S.p.A. e da Konami of Europe GmbH. Inoltre Digital Bros S.p.A. garantisce che questi dati potranno in qualunque momento essere rettificati o cancellati ai sensi dell'art.13 della legge sopra citata con comunicazione da inviare a Digital Bros S.p.A. 20152 Milano Via Bisceglie 71\73 servizio assistenza clienti.

Cognome

Nome

Indirizzo

CAP

Email*

Numero di Telefono Cellulare*

* Evitate di compilare queste parti se NON volete ricevere informazioni via SMS ed Email sui prodotti e sulle promozioni presenti e future di Konami

Data di Nascita

SH2ITA

Applicare qui il francobollo

Digital Bros SpA

Servizio Assistenza Clienti

Via Bisceglie 71

20152 Milano

Italy

KONAMI®

Per ulteriori informazioni sui prodotti visitate il sito internet www.halifax.it.